POPULOUS™

BY BULLFROG

DEUTSCH

ELECTRONIC ARTS®

Bullfrog Biographie



Peter Molyneux

Peter ist das Rückgrat des Programmiererteams und ein Alleskönner. Er ist der Kopf hinter der innovativen Technologie unserer Spielprogramme; er sorgt dafür, daß die Dinge, die am Kochen sind, auch gar werden. Peter, dessen große Leidenschaft die strategischen Aspekte sind, hat eine Menge Zeit reingesteckt, Routinen zu sammeln, die er in die von uns geplante Serie von Spielen einzubringen gedenkt.

Glenn Corpes

Glenn ist unser residenter Grafikkünstler und Atari-Spezialist. Eigentlich sollte er die Leitung unseres Grafik-Teams übernehmen, doch macht er heute kaum noch Grafik, weil er Programmieren lustiger findet. Glenn weist prinzipiell alle Verbesserungsvorschläge als hirnrissig zurück — bis ihm keiner zuschaut. Dann macht er sich still an die Arbeit und tut das Unmögliche.

Les Edgar

Les erledigt all die langweiligen Dinge, die in der Firma so anfallen. Er steht in der Früh auf und schreibt die Schecks für die Gehälter. Er hält das Team bei Stimmung und macht aufmunternde Kommentare wie: "Ist denn dieses verd... Ding noch nicht fertig?" Sein eigentliche Stärke besteht darin, all die Teile, die ein brillantes Spiel ausmachen, unter einen Hut zu kriegen.

Kevin Donkin

Kevin programmiert Computer. Glücklich ist er nur vor einem Keyboard. Wir mußten ihn auch schon mit roher Gewalt von einem Bargeldautomaten wegzerren. Von Kevin stammt jede Menge von unsichtbarem Code. Jedenfalls erzählt er uns das; gesehen hat es noch keiner.

Andy Jones

Andy kümmert sich um die Grafiken. Anders ausgedrückt: Er kreiert die verrückten Levels und die bizarren Monster, die sich auf dem Bildschirm tummeln. Die hauptsächliche Inspiration bezieht er aus Halluzinationen bei laut röhrender Heavy Metal Musik. Andy tut nichts lieber, als winzige grafische Details auszuklabüsern. Eine Menge Zeit verwendet er auf das Austesten von neuen Ideen.

Sean Cooper

Sean ist für das ganze Beta-Testing zuständig. Er ist pausenlos auf der Suche nach Wanzen, die niemanden sonst zu stören scheinen.

Dave Hanlon

Dave schreibt die meiste Musik für unsere Spiele und beschwert sich, wenn wir ihm nur 256 Bytes dafür überlassen. Er betätigt sich seit mehreren Jahren als Musiker und produziert seine hervorragenden Resultate auf einer komplizierten Amiga-Apparatur.

POPULOUS

Table of Contents

Einleitung

Als ein göttliches Wesen...

Du hast eine Schar von Anhängern um Dich, von denen Du Deine Macht beziehst. Je größer ihre Zahl und je besser ihre Fähigkeiten, desto mehr Macht liegt in Deiner Hand. Nun gibt es jedoch neben Dir eine andere Gottheit, die ebenfalls Jünger um sich gesammelt hat. Zwischen diesen beiden Lagern entbrennt eine Rivalität, denn die Welt ist zu klein für zwei so prunkvolle Herrscher. Um Deine Macht ungestört zu entfalten, mußt Du die Anhänger des falschen Glaubens besiegen und Dir die Welt untertan machen.

Tutorial — ein vorprogrammiertes Spiel zur Erprobung Deiner Kräfte.

Conquest — Conquest besteht aus 500 vordefinierten Welten, von denen eine schwieriger zu bewältigen ist als die andere. Die erste ist Genesis. Wenn Du dort die Opposition geschlagen hast, wird Dir die Eroberung einer anderen, schwierigeren Welt übertragen. Der Schwierigkeitsgrad richtet sich nach der vorher erreichten Punktezahl. Du kannst immer erst in eine andere Welt aufsteigen, wenn Du den Gegner besiegt hast.

Mit START GAME wird das Spiel in Gang gesetzt, mit NEW GAME kann der Name einer neuen Welt angegeben werden. Beim Spielen im Conquest-Modus bist Du immer das Gute Höchste Wesen. Vor Betreten einer Welt erhältst Du Angaben über die Landschaft, den Feind und andere nützliche Dinge.

Hinweis : Im Conquest-Modus können die Spielparameter nicht geändert und die Paint Map Funktionen nicht verwendet werden.

Custom — Im benutzerdefinierbaren Modus können über 60 Spielparameter beliebig geändert und eigene Welten inszeniert werden. Es ist sogar möglich, über Modem oder ein Datalink-Kabel gegen einen Partner zu spielen.

Tutorial-Modus

Die Icon-Definitionen befinden sich auf den Seiten in der Heftmitte.

In der oberen linken Ecke befindet sich das Buch der Welten, eine kleine Karte der ganzen Welt, um die der Kampf tobt. Das kleine schwarz/weiße Kreuz zeigt das Zentrum des vergrößerten Kartenausschnitts. Im Moment befindet es sich in der oberen Ecke der Karte. Durch Anklicken des Buchs der Welten bewegt sich der Kartenausschnitt genau dorthin — dies ist die schnellste Methode, sich umherzubewegen. Die blauen Punkte sind Deine Anhänger. Durch Anklicken eines der 8 Richtungspfeile mit der linken Maustaste wird der Kartenausschnitt gerollt.

Bei Verwendung des "Zoom to Leader" Icons wird die Karte auf den eigenen Anführer zentriert, der den Lebensschlüssel mit sich trägt. Er ist die gewichtigste Figur, da nur er unmittelbar beeinflußt und gesteuert werden kann. Das Icon spielt daher eine kritische Rolle, wenn man seine Leute schnell umherbewegen muß und ihr Fortkommen im Auge behalten will.

Als nächstes solltest Du den Anführer der Bösen sichten. Links in der Mitte erkennst Du auf der Karte einige rote Punkte; das sind die bösen Fußleute. Der böse Anführer ist an dem kleinen Totenschädel zu erkennen.

Zoomfunktion auf den eigenen Anführer benutzen, das "Query"-Icon (Abfrage) klicken, dann den Anführer mit der linken oberen Ecke des Schildes anklicken. Dadurch wird die Stärke des Anführers in den beiden farbigen Balken in der unteren rechten Ecke des großen Informationsschildes angezeigt. Einzelheiten hierzu etwas weiter hinten. Jetzt den bösen Anführer finden, den Schild auf ihn legen und dort belassen. Auf diese Weise erfährst Du, wie stark er ist und was seine Pläne sind.

Auf das Icon zum Heben/Senken des Bodens klicken, dann auf den eigenen Anführer zoomen, um zu sehen, was sich tut. Dann auf das Zoom-auf-Schild Icon klicken, um den bösen Anführer wieder aufzuspüren. Erneut auf den eigenen Anführer zoomen.

Das Spiel durch Anklicken des Pausen-Icons in Gang setzen, worauf der eigene Anführer und Deine Leute umherwandern, bis sie ein Stück flaches Land finden, auf dem sie einen Bau errichten können. Die Art des Gebäudes hängt von der Bodenbeschaffenheit ab. Für eine kleine Hütte reichen 1 oder 2 Stücke ebenes Land, ein Schloß erfordert eine sehr viel größere Ebene.

Das Icon zum Heben/Senken des Bodens klicken, worauf ein Handzeiger erscheint. Diesen auf dem vergrößerten Kartenausschnitt in die Nähe Deines Anführers setzen, so daß das kleine schwarz/weiße Kreuz sich am oberen Rand eines eckigen Stücks Land befindet, dann die rechte Maustaste drücken, um dieses Stück zu entfernen. Daraus leitet sich eine Spielregel ab, die durchgehend gilt: die linke Maustaste dient zum Heben, die rechte zum Senken von Areal. Auf diese Weise können ebene Landstriche geschaffen werden, auf denen sich Deine Leute niederlassen können.

Soweit die elementaren Spielprinzipien.

Auf den Schild zoomen, um zu sehen, was der böse Anführer im Schilde führt. Die Feinde sind dabei, flache Landstriche anzulegen und größere Häuser zu errichten. Genau das solltest auch Du tun, um Dein Reich zu vergrößern. Das Päpstliche Magnet-Icon klicken, worauf ein kleiner Schlüssel-Cursor mit einem kleinen schwarz/weißen Kreuz erscheint. Dieses Kreuz in die untere Ecke eines feindlichen Hauses setzen und die linke Maustaste drücken, um den päpstlichen Magneten dort zu deponieren. Go To Papal Magnet Mode anklicken, worauf Deine Leute sich um den Anführer scharen, der sie zum Magnet hinbringt.

Den Kartenausschnitt rollen, damit Du den Anführer beobachten kannst, der sich dem Magnet nähert — in Begleitung seiner Gefolgsleute. Etwa auf halbem Weg zum Land der Bösen das Settle Mode Icon klicken. Der Anführer sollte nun auf dem nächstgelegenen Stück flachen Landes ein Haus errichten, und seine Anhänger sollten seinem Beispiel folgen. Verwende die Heben/Senken-Funktion, bis eine Reihe von Gebäuden entstehen. Versuche, wenigstens einen Turm oder eine Festung zu bauen,und bringe den Anführer in einem Schloß unter. Das Gebäude, in dem er sich befindet, ist durch den ägyptischen Schlüssel des Lebens gekennzeichnet.

Stelle fest, ob der Zeiger des Manna-Balkens hinter dem Ritter-Icon steht. Wenn ja, dann klicke auf das Ritter-Spezialeffekt-Icon; andernfalls warte, bis der Zeiger diesen Punkt erreicht. (Weitermachen, solange er nicht hinter dem Beben-Icon liegt.) Wenn der Anführer zum Ritter geschlagen wird, verwandelt er sich, mitsamt dem Gebäude, in dem er sich befindet, in einen freien, geistbestimmten Kämpfer, der nicht mehr unter Deiner Kontrolle steht und sich nicht an die Anweisungen hält, die für den Rest der Gefolgschaft gelten. Bei der Transformation des Anführers in einen Ritter und bei seinem Tode, springt der Magnet sofort an die betreffende Stelle. Es muß dann Go To Papal Magnet Mode geklickt werden, damit Deine Leute sich dorthin begeben, um einen neuen

Anführer auszurufen.

Zoom-auf-Ritter dient dazu, den Standort des Ritters zu ermitteln. Aller Wahrscheinlichkeit nach ist er unterwegs ins Feindesland — vielleicht hat er bereits seine Attacke begonnen. Folge dem Ritter und beobachte die Zerstörung, die er anrichtet. Wenn ein Ritter ein Haus zerstört, zerstört er gleichzeitig auch das umgebende Land. Dies zeigt sich an den dunkel gemusterten Flächen, die der Ritter hinter sich zurückläßt.

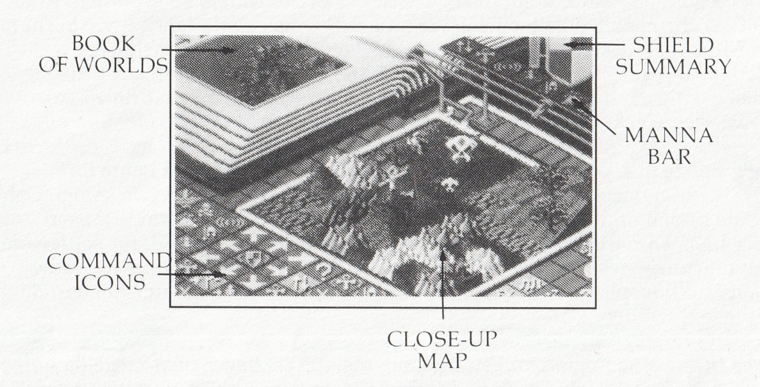
Steige nun um auf den "Siedlungs"-Modus, damit Deine Leute ihre Ländereien ausdehnen können. Das Buch der Welten klicken, einige Deiner Leute finden und Land für sie schaffen, auf daß sie gedeihen und Häuser errichten. Dies ist ein wichtiger Aspekt jedes Spiels. Du mußt dafür sorgen, daß genügend ebenes Land vorhanden ist, auf das gebaut werden kann. Solche Konstruktionsphasen müssen während des ganzen Spielverlaufs hie und da eingelegt werden.

Suche eine Region im Feindesland, die von schönen roten Ziegelbauten bedeckt ist. Hole Dir diese Idylle auf den vergrößerten Kartenausschnitt und klicke dann auf das Erdbeben-Spezialeffekt-Icon, wodurch die Erde erzittert und die Gebäude in der Umgebung der Zerstörung anheimfallen.

Versetze den Magneten in das Feindgebiet, am besten in eines der Häuser. Dann Go To Papal Magnet Mode klicken, um die Anhänger zum Angriff zu veranlassen. Sobald sie sich im Territorium des Feindes befinden, Fight-Mode klicken. Damit werden Ihre Leute angewiesen, alle Feinde anzugreifen, die sie erspähen können, und dann mit dem Hausbau zu beginnen.

Jetzt wissen Sie über den Tutorial-Modus Bescheid und können sich an den Conquest (Eroberungs-Modus) wagen.

Game Play Screen



Diese Bildschirmseite enthält alle Bedienungselemente zur Beherrschung der Welt. Die Fläche ist in fünf Teile aufgeteilt: Buch der Welten, vergrößerter Kartenausschnitt, Manna-Balken, Informationsschild und Kommando-Icons.

Buch der Welten: Zeigt die ganze Welt, in der Du Dich befindest. Das Fadenkreuz markiert die Stelle, die Du gerade im Blickfeld hast. Die roten Punkte sind die Bösen Fußleute, die dunkelgrauen Punkte sind die feindlichen Siedlungen. Die blauen Punkte stellen die Guten Fußleute dar, die weißen Punkte ihre Siedlungen. Hellgraue Punkte sind Felsen. Durch Anklicken einer beliebigen Stelle im Buch der Welten wird diese Region detailliert dargestellt.

Vergrößerter Kartenausschnitt: Dieser Bereich kann direkt mit Hilfe der Kommando-Icons beeinflußt werden: Du kannst geologische Schichten hinzufügen und entfernen, Naturkatastrophen auslösen, die Anhänger umhermanövrieren und vieles weitere mehr. Vgl. den Abschnitt: Der detaillierte Kartenausschnitt.

Manna-Balken: Der Manna-Balken zeigt eine Reihe von Icons. Es sind dies die Kommando-Icons für "göttliche Eingriffe". Das Heben/Senken-Icon ganz links erfordert ein Minimum an Manna, Armageddon zur Auslösung einer totalen Katastrophe am rechten Ende erfordert die maximale Menge. Der Pfeil neben dem Manna-Balken zeigt an, welche der göttlichen Eingriffs-Icons Du aufrufen kannst: alle, die sich links von der Markierung befinden. Je mehr Manna Du ein-

sammelst, desto weiter nach rechts bewegt sich die Markierung, d.h. desto mehr Kommandos stehen zu Deiner Verfügung.

Schild-Übersicht: Der Schild enthält Informationen über die aktuelle Größe der beiden Bevölkerungsteile und den Status des Schildträgers. Vgl. die ausführlichere Beschreibung unter dem "Query"-Icon bei den Kommando-Icons.

Kommando-Icons: Diese Icons steuern den Spielverlauf. Eine detaillierte Beschreibung findet sich im Abschnitt zu den Kommando-Icons.

Die detaillierte Karte

Es folgt eine Beschreibung der Elemente, die auf der detaillierten Karte zu sehen sind:

Der päpstliche Magnet. Der päpstliche Magnet ist das geheiligte Symbol. Wenn Du das Böse verkörperst, ist das Symbol ein Schädel, wenn Du die gute Gottheit bist, ist es ein "Schlüssel des Lebens". Der päpstliche Magnet ist der Brennpunkt, über den Anführer und Gefolgsleute gesteuert werden.

Menschen. In Populous gibt es drei Arten von Menschen. Zur Ermittlung des Status einer Spielfigur, dient das "Query"-Kommando-Icon.

Fußleute: Fußleute ("Walkers") machen den Großteil der Bevölkerung aus. Sie tun, was man ihnen gebietet: sie folgen dem Anführer und dem Magneten, bekämpfen den Feind, besiedeln ein Gebiet usw. Zur Erteilung der Befehle benutzt Du die Beeinflussungs-Kommandos (s. Abschnitt zu den Kommando-Icons). Bei einem Zusammenprall von zwei Fußleuten vereinigen sich diese beiden zu einem einzigen, stärkeren Kämpfer. Ihre Stärke ist abhängig von der Zusammensetzung der Gruppe und den Waffen in ihrem Besitz. In späteren Spielphasen erhöht sich das Intelligenzniveau.

Anführer: Es gibt immer nur einen Anführer. Die Rolle fällt dem zu, der als erster den päptstlichen Magneten berührt. Er ist auch der Hohe Priester. Bei Spielbeginn haben Sie immer einen Anführer.

Ritter: Mit genügend Manna kann der Anführer in einen Ritter verwandelt werden. Ritter sind richtige Kampfmaschinen. Sie spüren die Feinde und ihre Siedlungen auf, verbreiten Mord und Totschlag und machen die Niederlassungen dem Erdboden gleich. Sie lassen nicht locker, bis der Feind vernichtet ist. Du kannst beliebig viele Ritter in Deinem Dienst haben, vorausgesetzt, Du hast das nötige Manna. Mehrere Ritter können sich auch zu einem einzigen, stärkeren vereinigen.

Miniatur-Magnet. Eine Miniaturabbildung des päpstlichen Magnets dient zur eindeutigen Identifikation des Anführers.

Siedlungen. Siedlungen können primitive Hütten bis zu komplexen Schlössern sein. Voraussetzung zum Bau eines Schlosses ist eine zusammenhängende Fläche von 5x5 oder mehr Feldern. Wenn sich ein "Fußgänger" einmal niedergelassen hat, beginnt er, die größtmögliche Siedlung zu errichten. Dies hängt davon ab, wieviel flaches Land (5x5) er zur Verfügung hat. In Schlössern vermehrt sich die Bevölkerung am schnellsten, aber man braucht auch am längsten, um sie zu füllen. Das Fußvolk, die lebenswichtigen Pioniere, verlassen eine Siedlung erst, wenn sie voll ist (das Query-Kommando-Icon kann verwendet werden, um die Bevölkerung in einer Siedlung zu ermitteln). Solange niemand unterwegs ist, wird auch kein neues Land gefunden. Das heißt, Besiedlung und Bevölkerungswachstum stagnieren. Kleine and große Siedlungen haben ihre Vor- und Nachteile. Als allmächtiges, allwissendes Wesen mußt Du Dir Deine Strategie wohl überlegen und Deine Entscheidungen nach bestem Wissen und Gewissen fällen!

Landschaften. Die klimatischen und geologischen Verhältnisse sind von Welt zu Welt sehr unterschiedlich, angefangen von öden, heißen Sandwüsten bis zu eisigen arktischen Welten, wobei die Art des Geländes (Topographie, Klimazone) das Spiel in vielfältiger Weise beeinflußt. In der Wüste stribt man schneller, in den eisigen Klimazonen wächst die Bevölkerung langsamer, der technologische Stand ist primitiv u.ä.

Die Kommando-Icons
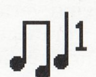
Zum Ein-/Ausschalten eines Kommandos wird das betreffende Icon angeklickt. Daß der Befehl eingeschaltet ist, erkennt man an der Hervorhebung des Icons.

Allgemeine Spielfunktions-Icons

Mit diesen Kommandos stellt man die allgemeinen Spielfunktionen ein.



Sound-Effekte
Ein- und Ausschalten der Sound-Effekte.



Musik
Musik ein/aus.



Pause
Spielpause ein/aus.



Spieleinstellungen
Anklicken dieses Icons ruft die allgemeinen Spieloptionen auf, die über das Kästchen ein- oder ausgeschaltet werden können.

❑ Im nicht gedrückten Zustand ist die Option ausgeschaltet.
☐ Im eingedrückten Zustand ist die Option eingeschaltet (aktiv).

One Player	Spiel gegen den Computer.
Two Players	Zwei Spieler gegeneinander, entweder über Modem oder Datalink. Näheres hierzu unter "2-Spieler-Spiel".
Play Game	Zur Wiederaufnahme der Partie (gefolgt von OK)
Paint Map	Zum Einstieg in den Paint Map Modus (gefolgt von OK). Dabei wird im Spiel eine Pause eingelegt. Es folgt eine Zusammenstellung der Tasten, die im Paint Mode verwendet werden können.

<F1>	Gute Figur aufstellen.
<F2>	Böse Figur aufstellen.
<F3>	Baum oder Pflanze aufstellen; erneutes Drücken von <F3> an der gleichen Stelle durchläuft die Auswahl an Bäumen und Pflanzen.
<F4>	Felsen aufstellen; erneutes Drücken von <F4> an der gleichen Stelle durchläuft die Auswahl an Gestein.
<F5>	Objekt oder Figur vom Bildschirm entfernen.
<F6>	Manna für die Guten auffüllen.
<F7>	Manna für die Bösen auffüllen.
<F8>	Landschaft spiegelbildlich abbilden (symmetrisch)
<Del>	Landschaftliche Merkmale von der Szene entfernen
<Shift>-<F1>	Guten Anführer aufstellen
<Shift>-<F2>	Bösen Anführer aufstellen
<Shift>-<F6>	Manna für die Guten verringern
<Shift>-<F7>	Manna für die Bösen verringern
<1-4>	Landschaftstypus wählen

Good	Du übernimmst die Steuerung der Guten.

Evil	Du übernimmst die Steuerung der Bösen.
Human vs Computer	Spiel gegen den Computer
Computer vs Computer	Zum Beobachten, wie der Computer gegen sich selbst spielt. Dennoch mußt Du eine Seite wählen (deren Aktionen dann im Detail angezeigt werden). Auf Wunsch kannst Du auch jederzeit in das Geschehen eingreifen, indem Du in der üblichen Weise ein Kommando ausgibst. Der Computer reagiert äußerst schnell.
Conquest	Zum Spielen des Eroberungsspiels. Dabei wird ein Requester zur Auswahl einer Welt eingeblendet. Start Game klicken, um die vorgeschlagene Welt zu akzeptieren, oder New Game, um eine andere zu wählen. Mit Return bestätigen.
Custom	Zum Spielen eines benutzerdefinierten Spiels. Hier können eigene Karten definiert und verschiedene Optionen ausprobiert werden. Die gewünschten Einstellungen mit OK bestätigen.
Game Options	Ruft einen Requester mit 5 Optionen auf, welche beide Spieler betreffen:
Water is fatal.	Alles, was ins Wasser fällt, ist sofort tot. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, kann man Ertrinkende noch retten.
Swamps Shallow.	Der im Sumpf Versunkene stirbt und der seichte Sumpf verschwindet. Bodenlose Sümpfe hingegen bleiben weiter bestehen.
Cannot build.	Bedeutet, daß keine der beiden Seiten Flächen heben oder senken kann. Macht die beiden anderen Bau-Optionen wirkungslos.
Build up and down.	Ermöglicht das Bebauen und Entfernen von Gelände. Im ausgeschalteten Zustand kann nur Gelände hinzugefügt werden.
Build near people/towns.	Hiervon hängt es ab, ob die Landschaft verändert werden kann, wenn sich eine Figur auf der Bildschirmseite befindet oder ob in der detaillierten Karte die Flagge einer Stadt sichtbar sein muß.
Save a Game	Blendet einen Requester zum Sichern des Spiels ein. Er enthält ein Verzeichnis der bereits gespeicherten Spiele. Das File Name Feld anklicken und dort den

Dateinamen und Return eingeben oder einen bereits bestehenden Namen markieren. Save anklicken, um das Spiel auf Diskette abzuspeichern. Wenn ein zweites Laufwerk oder ein anderes als das Hauptverzeichnis verwendet werden soll, das Directory-Feld klicken und dort die nötige Angabe (z.B. df1: oder b:) machen, um einen neuen Katalog anzufordern.

Load a Game Blendet einen Requester zum Laden eines Spiels ein. Er enthält ein Verzeichnis der gesicherten Spiele. Im File Name Feld klicken und dort den gewünschten Dateinamen eingeben bzw. diesen in der Liste markieren. Durch Anklicken von Laden das gewünschte Spiel von Diskette einlesen. Wenn ein zweites Laufwerk oder ein anderes als das Hauptverzeichnis verwendet werden soll, das Directory-Feld klicken und dort die nötige Angabe (z.B. df1: oder b:) machen, um einen neuen Katalog anzufordern.

Move to Next Map Blendet eine zufällige Karte ein, um die Du und Dein Gegner kämpfen können. Diese Karte ist unabhängig von der in Gang befindlichen Eroberung. Aufruf dieser Option innerhalb des Conquest-Modus ist gleichbedeutend mit "Restart this Map".

Restart this Map Zum Neustarten des Spiels um die aktuelle Karte, wobei alle vorgenommenen Änderungen ignoriert werden.

Surrender this Game Im Conquest-Modus kann damit das Spiel aufgegeben werden. Diese Welt muß dann erneut gespielt werden, bevor man zur nächsten gehen kann. In den anderen Modi kann man damit das Spiel abbrechen und in eine neue Welt eintreten.



Game Balance

Anklicken dieses Icons mit der linken Maustaste ruft die eigenen Spieloptionen auf, Anklicken mit der rechten Maustaste die des Gegners. Zum Ein-/Ausschalten sind die Kästchen anzuklicken.

☐ Can modify Land (kann Land verändern)
☐ Can attack Towns (kann Städte angreifen)
☐ Can attack Leader (kann Anführer angreifen)
☐ Can use Earthquakes (kann Erdbeben auslösen)

- ☐ Can use Swamp (kann Sumpf verwenden)
- ☐ Can use Knight (kann Ritter verwenden)
- ☐ Can use Volcano (kann Vulkan verwenden)
- ☐ Can use Flood (kann Überschwemmung auslösen)
- ☐ Can use Armageddon (kann Armageddon - Katastrophe - auslösen)

Am unteren Bildschirmrand befinden sich die Einstellungen für Aggression und Geschwindigkeit (Rate).

Aggression. Je höher die Einstellung, desto aggressiver verhält sich der Computer. Menschliche Spieler werden von dieser Einstellung nicht beeinflußt.

Rate. Von diesem Wert hängt es ab, wie schnell Siedlungen bevölkert werden. Je höher die Rate, desto mehr Manna bekommt der Computer-Gegner und desto schneller vermehrt er sich. Bei maximaler Einstellung ist der Computer praktisch unschlagbar.

OK klicken, um die Optionen zu akzeptieren und das Spiel fortzusetzen.
Hinweis : Im Conquest-Mode sind die obigen Parameter fest.



Message
Beim Spielen eines 2-Spieler-Spiels (über Modem oder Datalink) wird mit diesem Icon ein Requester angefordert. Hier kann eine kurze Meldung (max. 20 Zeichen) an den Partner geschickt werden. Mit <Return> abschließen. Diese Meldung erscheint dann in einem ähnlichen Requester auf dem Bildschirm des anderen Spielers. Vgl. hierzu die Beschreibung zum "2-Spieler-Spiel".

Richtungs- und objektbezogene Icons

Mit diesen Kommandos kann man die detaillierte Karte bewegen und Informationen abfragen.

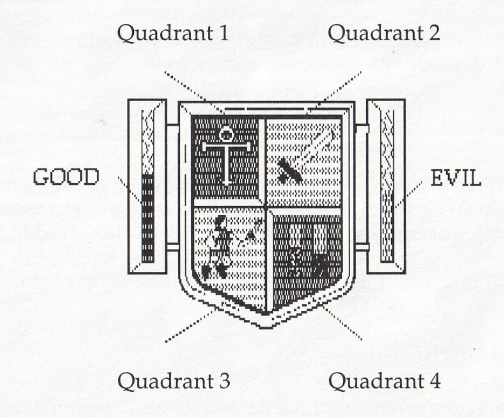


Richtungs-Icons
Durch Anklicken der Richtungs-Icons wird die detaillierte Karte um einen Punkt in der betreffenden Richtung gerollt. Statt der Icons kann auch der numerische Ziffernblock verwendet werden, was jedoch etwas langsamer ist.



Query
Wahl dieses Icons verwandelt den Cursor in einen Schild, der dazu verwendet werden kann, Informationen über Menschen oder Siedlungen abzufragen.

Mit der oberen linken Ecke des Schildes auf die betreffende Person oder die Flagge einer Siedlung weisen, dann die linke Maustaste drücken. Darauf zeigt der Schild die folgenden Informationen über die Person oder die Siedlung an:



Quadrant 1: Hier wird für die gute Seite der Schlüssel des Lebens gezeigt, für die Böse der Totenkopf.

Quadrant 2: Je primitiver die Siedlung, desto primitiver die Waffe. Fäuse und Keulen sind primitiv, Pfeil & Bogen oder Schwerter weisen auf eine höhere Entwicklungsstufe hin.

Quadrant 3: Hier wird der "Schildträger" gezeigt, d.h. die Person oder Siedlung, auf dem sich der Schild befindet.

Quadrant 4: Die Bedeutung des hier Gezeigten hängt vom Schildträger ab. Wenn es sich um eine Siedlung handelt, dann ist der linke (gelbe) Balken die Größe/ Stärke und den defensiven Wert im Vergleich zu einem Schloß. Der grüne Balken zeigt, ob ein Gebäude nahe daran ist, "übervölkert" zu sein (in diesem

Fall werden Leute vor die Tür gesetzt).

Wenn es sich um einen marschierenden Gefolgsmann handelt, dann reflektieren die Balken seine Stärke. Insgesamt gibt es drei solcher Balken, wovon jedoch immer nur 2 gleichzeitig sichtbar sind. Wenn der rechte orange Balken voll ist, erscheint auf dem linken Balken eine kleine Kerbe und der rechte Balken verschwindet. Wenn beide orangen Balken gefüllt sind, ändert sich die Anzeige auf einen gelben und einen orangen Balken, wobei das Prinzip ähnlich ist, nur daß die Werte höher sind. Ein Mensch mit gefülltem gelben und gefülltem orangem Balken verfügt über große Stärke.

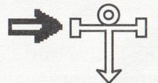
Wenn sich die Anzeige auf einen Kämpfer bezieht, dann zeigen die Balken die relative Stärke der beiden Gegner an.

Die längeren, blauen und roten Meßbalken neben dem Schild zeigen die Bevölkerung.

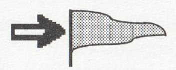
Der Miniatur-Schild bleibt an der Person oder der Siedlung haften. Wenn ein Schildträger ein Gebäude betritt, geht der Schild an dieses über; umgekehrt, wenn eine Spielfigur ein Gebäude verläßt, an dem ein Schild haftet, dann erhält er den Schild. Wenn ein Schildträger vom Schicksal ereilt wird, verschwindet der Schild, es sei denn, er fällt im Kampf, in welchem Fall der Schild an den Gegner übergeht.

Icons zur Beeinflussung

Diese Kommandos dienen dazu, die Anhänger zu Bewegungen und Handlungen zu veranlassen.

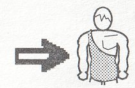


Go to Papal Magnet
Damit werden die Anhänger veranlaßt, sich zum Anführer zu gesellen, der seinerseits zum päpstlichen Magneten geht. Wenn sie ohne Anführer sind, gehen sie unmittelbar zum Magneten, wobei der erste, der ihn berührt, zum neuen Anführer wird. An dieser Stelle sei erwähnt, daß eine Berührung des Magneten nur in diesem Spezialmodus zustandekommt.



Settle
Damit wird das Fußvolk beauftragt, sich nach flachem, unbesiedeltem und wenn möglich noch unerforschtem Land umzusehen. Wenn ein geeignetes Gelände gefunden ist, wird

dort die größtmögliche Siedlung gebaut.



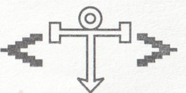
Gather Together
Veranlaßt die Anhänger, sich nach anderem Fußvolk oder nach Siedlungen umzusehen. Wenn zwei aufeinanderstoßen, vereinigen sie sich zu einem einzigen, stärkeren. Falls es nichts gibt, mit dem sie sich vereinigen können, lassen sie sich einfach nieder.



Fight
Damit wird den Leuten befehligt, nach Feinden Ausschau zu halten und sie anzugreifen. Wenn keine Feinde in der Nähe sind, lassen sie sich einfach nieder.

Zoom-Icons

Mit diesen Kommandos kann man schnurstracks an einen bestimmten Ort auf der Karte gehen. Wenn ein bestimmtes Objekt mit Zoom ins Blickfeld geholt wird, zeigt der Informationsschild etwa 3 Sekunden lang Angaben zu diesem Objekt an; danach wechseln die Informationen wieder zurück auf den Schildträger (d.h. auf die Person oder Siedlung, auf die der Schild mit dem Query-Icon plaziert worden war). Solange kein Schildträger existiert, bleibt die Anzeige leer.



Zoom to Leader or Papal Magnet
Anklicken mit der linken Maustaste zeigt den Anführer auf der detaillierten Karte. In Ermangelung eines Anführers wird stattdessen der päpstliche Magnet angesteuert.

Anklicken mit der rechten Maustaste bringt Dich zum päpstlichen Magnet.



Zoom to Knight or Settlements
Anklicken mit der linken Maustaste zeigt den Ritter auf der detaillierten Karte. Wenn Du mehr als einen Ritter in Deinen Diensten hast, kannst Du durch mehrmaliges Klicken der linken Maustaste von einem zum anderen gehen; wenn Du keinen Ritter hast, passiert gar nichts.

Wiederholtes Anklicken der rechten Maustaste durchläuft die verschiedenen Siedlungen.



Zoom to Battle
Jeder Druck auf die linke Maustaste ruft eine Schlacht auf. Wenn gerade keine Schlachten im Gange sind, bleibt die Taste ohne Wirkung.



Zoom to Shield
Drücken der linken Maustaste zeigt den Schildträger. Wenn kein solcher vorhanden ist (weder eine Person noch eine Siedlung), geschieht nichts. Zur Benennung eines Schildträgers ist das Query-Kommando-Icon zu verwenden.

Icons für Göttliche Eingriffe

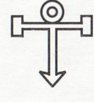
Dies sind die gleichen Elemente wie auf dem Manna-Balken. Ausgeführt werden können alle Eingriffe, deren Symbole sich links der Pfeilmarkierung befinden.

Denke daran, daß alle diese Eingriffe eine bestimmte Menge an Manna erfordern. Aus diesem Grund bewegt sich der Zeiger nach Aufruf eines Symbols nach links.

Folgende Möglichkeiten stehen zur Verfügung, es sei denn, sie wurden im Rahmen der Spieleinstellungen ausgeschaltet:



Raise and Lower Land (Heben/Senken von Gelände)
Dies ist der Standard-Modus. Die Hand irgendwo auf die detaillierte Karte bewegen und dort die linke Maustaste zum Heben und die rechte zum Senken des Geländes unter dem Kreuz drücken. Diese Option funktioniert nur, wenn sich auf der detaillierten Karte einige Leute oder eine Siedlung befindet (je nach gewählter Einstellung).

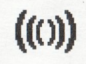


Place Papal Magnet (Päpstlichen Magneten plazieren)
Dient zum Ablegen des päpstlichen Magnets (Lebensschlüssel für die Guten bzw. Totenschädel für die Bösen) an einer beliebigen Stelle auf der Karte. Dieses Symbol dient als ein Richtungsweiser für Deine Gefolgsleute.

Das Icon "Place Papal Magnet" klicken, dann irgendeine Stelle auf der detaillierten Karte, wo Du ihn hinpflanzen willst. Zum Versetzen des Magnets diesen anklicken und dann den neuen Standort.

Voraussetzung zum Versetzen des Magnets ist, daß Du einen Anführer hast. Zu Anfang des Spiels hast Du immer einen Anführer, doch wenn ihn unterwegs der Tod ereilt, dann wird die erste Person, die den Magnet berührt, zu seinem Nachfolger.

Wenn der Anführer stirbt oder zum Ritter geschlagen wird, bewegt sich der Magnet automatisch an die betreffende Stelle.



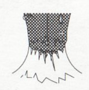
Earthquake (Erdbeben)
Ein Erdbeben zerstört die Region, die auf der detaillierten Karte zu sehen ist; es bringt die Gebäude zum Einstürzen und begräbt die Menschen.



Swamp (Sumpf, Morast)
Verwandelt flaches Gelände in eine Sumpflandschaft (funktioniert nicht auf hügeligem Gelände). Alle, die sich in den Sumpf verirren, ertrinken jämmerlich. Bodenlose Sümpfe (Einstellung "swamps bottomless") bleiben auch bestehen, nachdem Leute darin ertrunken sind; die einzige Möglichkeit, sie trockenzulegen, ist durch entsprechendes Anheben oder Absenken des Geländes. Wurde nicht die Option "swamps bottomless" gewählt, dann handelt es sich um seichtere Moore, die verschwinden, sobald sie ein Opfer verschluckt haben.



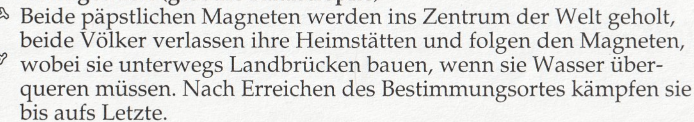
Knight (Ritter)
Damit wird der Anführer zum Ritter geschlagen. Als solcher wird er sich dem Feind auf die Fersen heften und ihn auszurotten suchen, Siedlungen in Brand stecken, Kornfelder dem Erdboden gleich machen. Ritter sind gnadenlose Kämpfer, die ihre Feinde unbarmherzig vernichten, bis es sie selbst erwischt. Bitte denken Sie daran: wenn Sie einen Anführer zum ritter schlagen, dann haben Sie keinen Anführer mehr. Folglich springt der päpstliche Magnet zum ritter. Der erste Ihrer Leute, der den Magneten berührt, wird zum Anführer. Du kannst beliebig viele Ritter schlagen, solange Du das notwendige Manna hast.



Volcano (Vulkan)
Dient dazu, die Region im detaillierten Kartenausschnitt auf eine beträchtliche Höhe zu heben, wodurch die dort befindlichen Gebäude zerstört und eine Menge von Felsbrocken gebildet werden. Man braucht viel Zeit und Manna, um die Verheerungen nach einem Vulkanausbruch wiedergutzumachen. Zum Beseitigen der Felsen muß der Boden abgebaut werden, bis man auf Wasser stößt; erst dann können neue Häuser errichtet werden.



Flood (Flut, Überschwemmung)
Hebt den Meeresspiegel eine Stufe über die Höhe des Festlandes. Wenn man für Wasser das Attribut "fatal" gewählt hat, ist alles dem Untergang geweiht, was von der Überschwemmung erfaßt wird. Andernfalls hast Du noch eine Chance, wenn Du schnell genug ans Werk gehst, Deine Leute vor dem Ertrinken zu retten.



Armageddon (globale Katastrophe)
Beide päpstlichen Magneten werden ins Zentrum der Welt geholt, beide Völker verlassen ihre Heimstätten und folgen den Magneten, wobei sie unterwegs Landbrücken bauen, wenn sie Wasser überqueren müssen. Nach Erreichen des Bestimmungsortes kämpfen sie bis aufs Letzte.

Wenn Armageddon einmal ausgelöst wurde, kann der Gang der Dinge in keiner Weise mehr beeinflußt oder aufgehalten werden. Vergewissere Dich also vorher, daß Deine Anhänger in der Überzahl sind!

Combat (Kampf)

Da Du Deine Leute nicht unmittelbar unter Deiner Kontrolle hast, hast Du auch nicht viel mitzureden, wenn es darum geht, einen Kampf anzufangen oder seinen Ausgang zu bestimmen. Sicher, Du kannst Deine Leute mit dem "Fight" Kommando-Icon in Kampfstimmung versetzen. Sie werden sich dann zunächst nach möglichen Feinden umsehen, ehe sie daran denken, sich niederzulassen. Ferner hast Du die Möglichkeit, sie zum päpstlichen Magnet zu locken, wenn dieser sich an einer strategisch günstigen Position inmitten des feindlichen Lagers befindet.

Wenn Deine Leute in einen Kampf verwickelt sind, kämpfen sie so lange, bis der Stärkebalken (im 4. Quadranten des Informationsschildes) komplett auf Null steht. Damit hat ihre Todesstunde geschlagen. Mit dem "Gather Together" Befehl kannst Du Deine Leute stärken, weil sich dadurch mehrere zu einem einzigen Kämpfer verbinden, der widerstandsfähiger ist.

Wenn Du im Conquest-Mode als Sieger aus einem Spiel hervorgehst, tritt das Dämonische Wesen in Erscheinung, welches Dir Deinen Status mitteilt und die nächste Welt, die es zu erobern gilt.

Tips für Göttliche Wesen

Um Dein Ziel, die Weltherrschaft an Dich zu reißen, zu erreichen, muß Du zwei Dinge tun: Dein Volk wie Sand am Meer vermehren und die Anhänger des Feindes dezimieren. Es folgen ein paar Tips, die dabei nützlich sein dürften.

Ausdehnung. Man kann nicht teilen und erobern, wenn die Leute nichts Besseres im Sinn haben, als tagein-tagaus in ihren Hütten herumzusitzen. Man muß sie auf Trab halten, damit sie sich rühren und Häuseln bauen. Zu diesem Zwecke dienen die Icons zur Beeinflussung der Anhänger.

Bebauen des Landes. Vom Gelände hängt es ab, ob gebaut und geerntet werden kann. Je flacher das Gelände, desto leichter das Errichten von Gebäuden. Du mußt das Land für Deine Leute ebnen und die Gebiete des Feindes durch Katastrophen vernichten.

Siedlungen: klein oder groß. Größere Siedlungen erfordern mehr Zeit zum Errichten und zum Bevölkern. Wenn Du Deine Macht schnell erweitern willst, solltest Du nicht Dein ganzes Manna in das Baugewerbe stecken. Dafür haben große Siedlungen einen höheren defensiven Wert und einen besseren technologischen Entwicklungsstand — ein großes Plus, wenn der Feind einen Vorstoß wagt. Für große Siedlungen braucht man ein großes Stück Flachland ohne irgendwelche Hindernisse.

Kleinere Siedlungen sind schneller gebaut und bevölkert. Mit Hilfe von vielen kleinen Dörfern kann man sich schnell über ein weites Gebiet ausbreiten. Aber natürlich sind baufällige Hütten leichter einzunehmen als Festungen. Für kleine Siedlungen braucht man das Gelände nicht vollkommen flach zu machen, noch es von allen Objekten zu säubern.

Hier die Bezeichnungen für einige beliebte strategische Prinzipien: Die M1 Methode, Das Bevölkerungs-Druckprinzip, Zen und die flachen Küstenstreifen, Sumpffieber und sumpfige Plattformen, Soaky Mountain Blues und schließlich die Strategie des Verzögerten Anführers.

2-Spieler-Spiel

Für eine Partie mit zwei Spielern gibt es zwei Möglichkeiten: über Modemverbindung oder mit Hilfe eines Null-Modem-Kabels für eine direkte Verbindung der zwei seriellen Ausgänge von zwei Computern (Datalink-Mode). Bedingung für ein Spiel im 2-Spieler-Modus ist, daß beide Teilnehmer je ein Originalexemplar von Populous besitzen.

Verbindung im Datalink Mode

1. Null-Modem-Kabel besorgen. (Sollte bei Ihrem Computerfachhändler zu beziehen sein.)
2. An beiden Computern den Netzstecker herausziehen (vom Netz trennen).
3. Die beiden Computer über ihre seriellen Anschlüsse miteinander verbinden.
4. Beide Computer wieder einstecken.
5. Das Spiel auf beiden Maschinen starten und "Custom Mode" wählen. Auf der eingeblendeten Bildschirmseite das Game Setup Icon klicken, dann die Option "Two Players". Dadurch wird der Requester "Startup Serial" eingeblendet.
6. Die voreingestellte Baudrate ist 9600. Auf Wunsch kann auch eine andere Geschwindigkeit gewählt werden: das betreffende Feld anklicken, worauf ein blinkender Cursor erscheint. Die Zahl 9600 mit der Rückschrittaste löschen, dann die gewünschte Ziffer eingeben (keine Kommas verwenden), <Return> drücken. Die Baudrate muß auf beiden Computern identisch sein.
7. Bitte beim Abschnitt "Starten des 2-Spieler-Spiels" weiterlesen.

Verbinden von Modems im Voice Mode

Wenn Sie selbst *und* Ihr Partner die Möglichkeit haben, Telephone ins Modem einzustecken, dann können Sie auch im Voice Mode Kontakt aufnehmen.

1. An beiden Computern den Netzstecker herausziehen (vom Netz trennen).
2. Serielles Kabel des Modems an den Computer anschließen, dann das Modem an die Telefonleitung anschließen; das Telefon sollte mit dem Modem verbunden sein.
3. Den Partner übers Telefon anrufen, auf beiden Maschinen das Spiel starten, dann auf beiden Geräten den "Custom Mode" wählen.
4. Bei Anzeige des Hauptbildschirms das "Game Setup" Icon anklicken, dann "Two Players". Der Requester "Startup Serial" erscheint. Hier den Knopf neben "Datalink" klicken, der auf "Modem" wechselt.
5. Als nächstes festlegen, wer Gut und wer Bös spielen soll (vgl. "Starten des 2-Spieler-Spiels", etwas weiter unten).
6. Über der Baudrate ist ein Texteingabefeld "Send Login" zu sehen und ein neuer Knopf mit der Aufschrift "Full serial checking".
7. Die Standard-Baudrate ist 9600. Zur Eingabe einer anderen Baudrate (die für

beide Modems gleich sein muß) das Textfeld klicken, worauf ein blinkender Cursor erscheint. 9600 mit der Rückschrittaste löschen, dann die neue Rate eingeben (keine Kommas verwenden), gefolgt von <Return>. Bei Benutzung von zwei identischen Modems sollte unbedingt die schnellste Baudrate gewählt werden; bei Benutzung von zwei unterschiedlichen Modems muß bei beiden die höchste Rate festgestellt und dann die niedrigere der beiden gewählt werden. Typische Baudraten sind 300, 1200 und 2400. Bitte konsultieren Sie das Handbuch zu Ihrem Modem.

8. Eine Datenverbindung zwischen den beiden Computern herstellen. Wenn Sie sich in normalem Gesprächsmodus am Telefon befinden, klicken Sie die Send Login Box.
9. *Ein* Spieler sollte ATD eingeben und <Return> drücken. Der Partner sollte in seine Send Login Box ATA tippen und <Return> drücken. Dadurch sendet das Modem einen Trägerton, ein hohes piepsendes Geräusch, das die Stimmen übertönt setzt. Wenn das CD Lämpchen am Modem leuchtet (wenn ein solches überhaupt vorhanden ist), ist dies das Zeichen, daß die Verbindung hergestellt ist. Beide Partner sollten ein paar Sekunden warten und die Hörer dann auflegen.

Verbindung im Non-Voice Modem Mode

Wenn einer der beiden Spielpartner kein Telefon ans Modem anstecken kann, dann muß das Wähl- oder Antwort-Kommando ins Send Login Feld eingetippt werden. Bitte im Modem-Handbuch nachschlagen, welche Kommandos legitim sind. In der Regel stellt ein Partner sein Modem auf Automatische Antwort (Auto Answer), indem er die Send Login Box anklickt und ATS0=1, gefolgt von <Return>, eingibt, während der andere den Anruf durch Anklicken der Send Login Box und Eingabe von ATD[Telefonnummer] oder ATDP[Telefonnummer] (Ton oder Impuls) einleitet. Das Zustandekommen der Verbindung wird normalerweise durch das Aufleuchten des CD-Lämpchen angezeigt (wenn ein solches vorhanden ist).

Starten des 2-Spieler-Spiels

Zunächst muß entschieden werden, wer Gut und wer Böse spielt. Wenn Sie die Seite der Bösen (Evil) übernehmen wollen, klicken Sie den Knopf neben "I am Good", worauf die Einstellung auf "I am Evil" wechselt. Außer in Fällen, wo ein gespeichertes Spiel weitergeführt wird, beginnen beide Spieler in der Umgebung, in welcher der böse Spieler sich gerade befindet. Beide Computer verwenden die Optionen des bösen Spielers.

Verwendung einer gespeicherten Landschaft
Wenn als Gelände eine bereits abgespeicherte Landschaft benutzt werden soll, dann müssen beide Spieler dieselbe Kopie dieser Szene haben. Am einfachsten ist dies, wenn zwei gleiche Computer über Datalink verbunden sind: in diesem Fall kann die gleiche Diskette auf beiden Maschinen geladen werden. Diskette mit der gewünschten Landschaft in ein Laufwerk legen und den Knopf "Use this Landscape" anklicken. Den Load Game Requester verwenden, um die Landschaft zu markieren und einzulesen.

Wenn auf identischem Gelände gespielt werden soll, generieren Sie Ihre eigene Karte mit Hilfe des Paint Map Mode und benutzen die Mirror Landscape Option zur Erstellung einer symmetrischen Landschaft. Sich dort aufhaltende Spiel-Figuren müssen ebenfalls in symmetrische Positionen gebracht werden.

Verbindung
Zur Etablierung der Verbindung sollten beide Spieler den Knopf Connect Me klicken. Dabei erscheint ein Requester, der anzeigt, daß der Computer die Verbindung herzustellen versucht. Sobald dies gelungen ist, wird kurz die Mitteilung CONNECTION MADE eingeblendet, und kurz darauf beginnt das Spiel.

Spielen des 2-Spieler-Spiels
Zwei Funktionen sind im 2-Spieler-Spiel nicht funktionsfähig: Loading a Game (Laden eines Spiels) und Conquest Mode. Wenn Sie Änderungen an den Spieloptionen vornehmen oder in den Paint Map Mode umsteigen, wird Ihr Partner vom Programm entsprechend informiert.

Computer-Unterstützung
Populous-Spieler mit keinerlei Vorkenntnissen oder wenig Erfahrung können Unterstützung durch den Computer anfordern. Dabei haben Sie die Möglichkeit, entweder zusammen mit dem Computer zu spielen oder seinen Spielzügen nur zuzuschauen. Zu diesem Zweck ist das Game Setup Icon zu wählen und die Option Computer v Computer (z.B. Amiga v Amiga) anzufordern.

Seitenwechsel
Auf Wunsch kann mitten im Spiel die Seite gewechselt werden: Sie klicken ganz einfach Good oder Evil auf dem Game Setup Screen.

Pause einlegen
Anklicken des Pausen-Icons hält beide Spielseiten an. Dies kann den andern Spieler unter Umständen verärgern, wenn er das Aufleuchten des Pausen-Icons übersehen hat und plötzlich feststellt, daß er nichts mehr unternehmen kann.

Dialog mit dem Spielgegner
Während des Spiels kann jederzeit eine Mitteilung an den Spielgegner geschickt werden, indem man das Message-Icon anklickt, um sich den Requester "Send a Message" auf den Bildschirm zu holen. Dort gibt man die Meldung ein, die 20 Zeichen nicht überschreiten darf, und drückt zum Absenden <Return>. Das Spiel wird erst fortgesetzt, wenn der andere die Meldung gelesen und OK geklickt hat.

Es ist durchaus auch möglich, mitten im Spielablauf mit dem Gegner ein Gespräch über's Telefon zu führen. Game Setup Icon klicken, dann "Two Players". Dadurch erscheint auf beiden Maschinen der Requester "Startup Serial". Hinweis: Es empfiehlt sich, den anderen Spieler zuvor mit der Meldung "+++ATH" auf die Unterbrechung aufmerksam zu machen. Beide sollten dann ihre Modems auf Kommando-Modus stellen, indem sie +++ in die Send Login Box eingeben und <Return> drücken. Anschließend kann der Hörer abgenommen werden. ATH in die Send Login Box eingeben und <Return> drücken. Dies schaltet den Trägerton aus, so daß Sie (vorausgesetzt, Ihrem Modem ist ein Telefon angeschlossen) ein normales Gespräch mit Ihrem Gegner führen können. (Hinweis: Falls der andere den Hörer noch nicht abgenommen hat, geht die Verbindung verloren.)

Zur Wiederherstellung der Verbindung nach Anzeige des Requesters muß einer der beiden Spieler ATD eingeben. Der andere antwortet durch Eingabe von ATA in die Send Login Box. Beide müssen jetzt wieder Connect Me drücken, damit das Spiel seinen Fortgang nehmen kann.

Game Over
Wenn ein Sieger im Spiel ermittelt worden ist, erscheint auf jedem Bildschirm eine Anzeige "Game Lost" bzw. "Game Won". Wenn gleich mit einem neuen Spiel weitergemacht werden soll, müssen beide NEXT GAME klicken.

Mögliche Kommunikationsprobleme
Wenn Sie im Modem-Mode spielen und die Mitteilung "He's Trying To Be Evil/ Good" erhalten, obwohl Sie schon öfters sowohl "I am Good" wie auch "I am Evil" geklickt haben, dann ist dies ein Zeichen dafür, daß die beiden Modems nicht richtig miteinander kommunizieren, so daß lediglich ein Echo der von Ihnen vorgenommenen Auswahl an den Computer zurückgeschickt wird. Diese Echo-Reaktion kann durch Eingabe von ATE0 in das Send Login Feld abgestellt werden. Zur Behebung des Problems werden Sie jedoch Ihren Partner erneut anwählen müssen.

Während der Kommunikation prüft das Programm die gesendeten Daten auf ihre Qualität. Wenn sie verstümmelt ankommen, werden sie mehrmals erneut gesandt. Das Spiel kann auf Pausenmodus schalten> Beide Spieler sollten <Shift Esc> tippen und das Spiel abspeichern. Dann dies abgespeichertes Spiel benutzen, um weiterzuspielen. Bei langsamen Modems kann die Übertragung beschleunigt werden, indem man diese Art der Prüfung unterdrückt. Zu diesem Zweck klickt man den Full Serial Checking Knopf, dessen Beschriftung dann auf No Serial Checking wechselt. Selbst in dieser Betriebsart testet das Programm alle paar Sekunden, ob die Landschaften noch synchronisiert (zeitgleich) sind. Falls eine Verschiebung aufgetreten ist, erhalten Sie eine entsprechende Mitteilung ("Incompatible Landscape Error").
Hinweis: Beide Spieler müssen stets den gleichen Serial Checking Mode einschalten.

Im Falle einer Leitungsunterbrechung oder eines gravierenden Kommunikationsfehlers kann das Spiel unter Umständen "hängen ". Die Tastenkombination Shift+Escape steigt aus dem 2-Spieler-Modus auf Pause um, so daß die Partie abgespeichert werden kann.

Fehlermeldungen im 2-Spieler-Modus

<u>"Incompatible Landscape Error"</u>
Diese Meldung erscheint, wenn die Landschaften auf den zwei Maschinen in irgendeiner Weise nicht mehr identisch sind, d.h., wenn die beiden Computer nicht mehr synchron laufen. Bei Auftreten einer solchen Fehlersituation legt das Programm eine Pause ein, damit beide Spieler die Gelegenheit zum Abspeichern haben. Weil nun aber die beiden Spielstände nicht mehr vollkommen identisch sind, sollte einer der beiden seinem Partner eine Kopie übergeben. Nur so können die beiden Spiele wieder synchronisiert werden.

<u>"Message from Good/Evil"</u> *(Meldung von Gut/Böse)*
Bitte warten, bis Ihr Partner die Meldung fertig getippt hat, diese lesen, dann OK klicken.

<u>"Other Player has gone Off Line, Now in One Player"</u> *(Der andere Spieler ist Off-Line, jetzt in 1-Spieler-Modus).*

<u>"Other player has selected Map"</u> *(Der andere Spieler hat Karte gewählt)*
Dies besagt, daß der andere in Paint Map Modus umgestiegen ist. Sie befinden sich damit automatisch im gleichen Modus und können die Landschaft beliebig verändern.

"Other Player has selected Computer Assistance"
Dies bedeutet, daß der Gegner von seinem Computer Hilfe beim Spiel angefordert hat.

"Other Player has turned Off computer Assistance"
Dies bedeutet, daß der Gegner wieder auf sich selbst gestellt spielt.

"Other Player has changes his Options" *(Der andere Spieler hat seine Optionen anders eingestellt)*

"Other Player has changed Your Options" *(Der andere Spieler hat Ihre Optionen geändert)*

"Other player has changed game options"
Der andere Spieler hat die allgemeinen Spieloptionen geändert, die Euch beide betreffen.

"Other Player has Saved His Game. do You want to Save Your Game as well?"
(Der andere hat sein Spiel abgespeichert? Wollen Sie dasselbe tun?)
Mit OK den Save Game Requester einblenden.

"Other Player has Changed Sides" *(Der andere hat einen Seitenwechsel vorgenommen)*
Mit anderen Worten: Sie beide spielen jetzt mit vertauschten Rollen.

"Startup Serial"
Dieser Requester erscheint, wenn der andere Spieler die Option "Two Players" aus dem Game Setup Screen wählt.

"Game Lost/Won" *(Spiel verloren/gewonnen)*
Dieser Requester wird sichtbar, wenn der Gegner aus dem Game Setup Screen die Option "Surrender" (Aufgabe) wählt.

Es gibt zwei Dinge, die Sie tun können, ohne daß auf dem Bildschirm des anderen ein Requester eingeblendet wird:
1. Zur nächsten Karte überwechseln
2. Spiel neu starten

Fragen und Antworten

F Wie bekomme ich den päpstlichen Magnet in ein Gebäude?
A Den kleinen schwarz/weißen Kreuz-Cursor in die untere Ecke des Gebäudes fahren und klicken.

F Wieso kann ich nicht bauen?
A Es können verschiedene Gründe vorliegen: Vielleicht haben Sie nicht genug Manna, oder Sie haben bei eingeschalteter "Build near people" Option keine Spielfigur auf der Detailkarte, oder Sie haben die Option "Cannot build" eingeschaltet.

F Weshalb sterben meine Gefolgsleute auf ihrem Marsch?
A Die Konstitution der Spielfiguren ist auch nur menschlich…Ermüdung, Erschöpfung und Mangelerscheinungen machen sich bemerkbar, und schließlich tritt der Tod ein. Die Art der Landschaft spielt dabei eine wichtige Rolle: in einer grünen, fruchtbaren Zone sind die Überlebenschancen besser als in einer gleißenden Wüste.

F Weshalb kann ich keine göttlichen Eingriffe veranlassen, etwa ein Erdbeben, einen Vulkanausbruch, einen Sumpf usw.?
A Vermutlich haben Sie zuwenig Manna für diese Spezialeffekte. Prüfen Sie den Manna-Meßbalken; lediglich die Effekte links der Pfeilmarkierung sind verfügbar. (Vielleicht haben Sie aber diese Optionen in den Spieleinstellungen ausgeschaltet.)

F Wie kann ich ein Spiel gewinnen?
A Um aus einem einzelnen Spiel als Sieger hervorzugehen, müssen Sie sämtliche Anhänger des Feindes außer Gefecht setzen und all seine Siedlungen zerstören.

F Weshalb steigt die Pfeilmarkierung in meinem Manna-Balken so langsam? Gibt es eine Möglichkeit, den Vorrat schneller aufzufüllen?
A Je mehr Anhänger Sie um sich scharen, desto größer der Nachschub an Manna. Die beste Methode, mehr Manna zu bekommen, ist es, die Bevölkerung zu vermehren und gleichzeitig den technologischen Stand zu erhöhen. Zu Anfang ist dies ein langwieriger Prozeß, doch in dem Maße, wie Sie die Strategien zum Bauen und Besiedeln erlernen, werden Sie Ihren Erfolg feststellen. Gehen Sie sparsam und weise mit Ihrem Manna um. So hat es z.B. keinen Sinn, dieselben Geländestücke zu heben und dann wieder zu senken. Dies wäre eine bloße Verschwendung von wertvollem Manna.

F Weshalb kann ich keinen zum Ritter schlagen?
A Um jemanden zum Ritter zu schlagen, brauchen Sie einen Anführer und außerdem genug Manna, um den Sondereffekt anzufordern.

F Wie sorge ich dafür, daß mein Gegner nicht gewinnt?
A Indem Sie selbst gewinnen! Eine altbewährte Methode besteht darin, dem Feind möglichst viel Arbeit aufzuhalsen, damit man selbst Zeit hat, in Ruhe Siedlungen zu errichten. Ein dreifacher Vulkan ist gar keine so üble Idee.

F Wozu ist der Schild?
A Der Schild enthält Angaben über die verschiedenen Figuren und Gebäude. Den Aufenthaltsort des gegnerischen Anführers zu kennen, ist genau so wichtig, wie der des eigenen Anführers. Sie können auch ersehen, wie stark Ihr Angriff im Vergleich zu den Feinden ist. Die Balken im 4. Quadranten des Schildes zeigen die Kräfteverteilung während der Schlachten, wobei blau für die Guten und rot für die Bösen steht. Für Details verweisen wir auf das Query-Icon.

F Wie kann ich die Stärke einer Figur erfahren?
A Der Schild läßt in etwa auf die Stärke schließen. Näheres unter dem Query-Icon.

F Wie bekomme ich einen starken Anführer?
A Zur Erhöhung der Stärke Ihres Anführers können Sie in den Go To Papal Magnet Mode umstellen, den Magnet in ein freundlich gesinntes Schloß setzen und dort warten, bis der Anführer und seine Gefolgschaft ankommen. Durch diese Versammlung gewinnt der Anführer an Stärke. Ein nachteiliger Nebeneffekt ist, daß Ihre Ländereien sich dabei nicht ausdehnen, weil keine weiteren Besiedlungen vorgenommen werden.

F Weshalb werden meine Ländereien ständig geleert?
A Dies kann auf eine falsche Verwendung des Go to Papal Magnet Mode passieren. Wenn eine Situation eintritt, die Ihre Leute zum Verlassen ihrer Behausungen zwingt, also z.B. ein Erdbeben, und Sie weiterhin im Go to Papal Magnet Mode spielen, dann findet keine neue Besiedlung statt.

F Wie kommt es, daß mehrere Dinge passieren, obwohl ich nur ein einziges Mal klicke?
A Unter Umständen ist der Gegenspieler im gleichen Bereich tätig. Dies ist schwer feststellbar, weil man den Cursor des Gegners nicht zu sehen bekommt.

F Was kann der Totenschädel mir antun?
A Der tut Ihnen gar nichts. Es ist lediglich das Symbol des päpstlichen Magnets der Bösen Seite.

F Wie kann ich den Totenschädel loswerden?
A Der Schädel bewegt sich nur auf entsprechenden Befehl des bösen Spielers oder wenn der Anführer stirbt bzw. zum Ritter befördert wird. Er entzieht sich Ihrer Kontrolle völlig.

F Weshalb bewegt sich der Lebensschlüssel beim Ableben meines Anführers?
A Der päpstliche Magnet bewegt sich auf die Stelle, an welcher der Anführer stirbt oder zum Ritter geschlagen wird. Von dieser Position kann er erst wieder entfernt werden, wenn ein neuer Anführer ernannt ist.

F Wie ernenne ich einen neuen Anführer?
A Zur Ernennung eines neuen Anführers muß einer der Fußleute den Magnet berühren. Zu diesem Zweck muß in den Go To Papal Magnet Mode umgestiegen werden.

F Wie weiß man, welche Sümpfe zu wem gehören?
A Das weiß man nicht. Jedoch muß man ein wachsames Auge auf seine Spielfiguren halten, um die Sümpfe nach Möglichkeit zu umgehen.

F Muß ich sämtliche Welten in Conquest in einem Zug durchspielen?
A Nein. Nein, die Spielstände können jederzeit abgespeichert und später fortgeführt werden. Notieren Sie sich die zuletzt eroberte Welt, damit Sie von dort weitermachen können.

F Weshalb kann ich kein Land absenken?
A Vielleicht haben Sie bei den Spieleinstellungen die Option aktiviert, die nur das Heben von Land ermöglicht. Oder Sie sind in einem Modus, der gar keine Bautätigkeit gestattet. Oder Sie haben ganz einfach zu wenig oder gar kein Manna übrig.

F Weshalb kann ich kein Land heben, wenn keine Flaggen zu sehen sind?
A Zum Bauen gibt es zwei grundsätzliche Optionen: "Build near people" heißt, daß nur gebaut werden kann, wenn sich mindestens eine Spielfigur auf der Detailkarte befindet, und "Build near towns", was bedeutet, daß eine Ihrer Flaggen im Kartenausschnitt sichtbar sein muß. Es kann sein, daß die Option "Cannot build" aktiviert ist oder daß Ihr Manna zur Neige gegangen ist.

F Wie kommt es, daß mein Schloß verschwindet, wenn ich den Anführer zum Ritter schlage?

A Bei der Erschaffung eines Ritters wird der Anführer mitsamt dem Gebäude, in dem er sich aufhält, zum Ritter gemacht.

F Lohnt es sich, Schlösser zu bauen?

A Schlösser haben drei Vorteile. Die Bevölkerung vermehrt sich sehr viel schneller als in anderen Gebäuden; sie produzieren mehr Manna als andere und technologisch gesehen sind sie auf dem höchsten Niveau. Die Anhänger, die direkt aus einem Schloß kommen, sind die stärksten. Der Nachteil der Schlösser ist, daß sie eine große Fläche Land benötigen und viel Zeit für den Aufbau. Da verschiedene Landschaften verschiedene Vor- und Nachteile aufweisen, sind Schlösser nicht überall gleich nützlich.

F Kommt den verschiedenen Landschaften eine Bedeutung zu?

A Ja. Jeder Typ Landschaft beeinflußt die Art und Weise des Spielverlaufs. Verschiedene Landschaften erfordern verschiedene Strategien, um den Feind zu schlagen.

F Wie entferne ich einen Sumpf?

A Die Stelle hochheben und anschließend wieder absenken.

F Was tue ich mit verbranntem Land?

A Hochheben und wieder absenken, damit es wieder bebaut werden kann.

F Was für Wirkungen haben Felsen und Bäume?

A Felsen und Bäume beeinflussen die Fläche, die zum Errichten von Gebäuden verwendet werden kann. Manche Felsen verschwinden, wenn man sie hebt und wieder senkt, andere bleiben stehen, bis man sie im Meer versenkt (Land rundum absenken, bis man auf Wasser stößt).

F Was hat es mit den verschiedenen Größen der Gebäude für eine Bewandtnis?

A Die Größe der Gebäude hängt von der umgebenden Landfläche ab. Je mehr ebene, offene Fläche, desto größer die Gebäude.

F Wie steht es mit der Fläche um ein Haus herum?

A Das Land, auf dem sich Ihr Gebäude befindet, ist u.U. verzahnt mit feindlichem Land. Das größte Gebäude übernimmt in der Regel die Anbaufelder von den kleineren.

F Wie bekomme ich die Leute aus ihren Häusern raus?

A Man kann dies erreichen, indem man die Fläche des umgebenden Landes verringert (z.B. durch Errichten eines Hügels). Dadurch verkleinert sich das Haus und damit die Anzahl der Personen, die darin wohnen können. Es werden also welche rausgeschmissen.

F Ich erhalte im Two-Player Mode die Fehlermeldung "incompatible landscape error". Was soll ich tun?

A Am häufigsten tritt dieser Fehler auf, wenn No Serial Checking bei Datenübertragung per Modem gewählt wurde. Das Spiel schaltet dann automatisch auf Pausenmodus, und beide Spieler sollten die Gelegenheit ergreifen, es abzuspeichern. Weil die Spiele auf den beiden Maschinen nicht mehr synchronisiert sind, also nicht mehr genau den gleichen Spielstand aufweisen, sollte einer der zwei Partner für den andern eine Kopie anfertigen, die er ihm dann zukommen läßt (z.B. über ein Kommunikationsprogramm).

F Kann ich mit meinem Gegner über das Modem Kontakt aufnehmen, ohne aus dem Spiel aussteigen zu müssen?

A Teilen Sie Ihrem Partner Ihre Absicht mit; wählen Sie aus den Game Setup Options die Option "Two Players". Dadurch wird auf beiden Computern der Startup Serial Requester eingeblendet. Beide Spieler sollten Ihre Modems in Kommando-Zustand versetzen. Zu diesem Zweck +++ in die Send Login Box tippen und <Return> drücken. Dann den Telefonhörer abheben und auf beiden Maschinen ATH in die Send Login Box schreiben, gefolgt von <Return>. Zur Wiederherstellung der Datenverbindung nach dieser Unterbrechung muß einer der beiden ATA eingeben und der andere nach Erklingen des Carrier-Tons ATD. Nachdem beide den Connect Me Knopf gedrückt haben, kann das Spiel weiterlaufen.

F Wie kann im 2-Spieler-Modus eine gespeicherte Landschaft neu geladen und gestartet werden?

A Auf dem Bildschirm Game Setup Options "Two Players" klicken, dann den "Use This Landscape"-Knopf. Das Programm blendet den Load Game Requester ein. Markieren Sie in der Liste den gewünschten Namen und setzen Sie das Spiel mit Connect Me fort.

F Im 2-Spieler-Modus tritt plötzlich eine Pause ein. Wie kommt das?

A Gelegentlich tritt im 2-Spieler-Modus eine Spielunterbrechung ein. Dafür gibt es 5 mögliche Erklärungen:

1. Sie haben eine Meldung abgeschickt, und Ihr Gegner hat noch nicht OK

geklickt.
2. Ihr Gegner hat das Pausen-Icon angewählt (bitte schauen, ob es hervorgehoben ist).
3. Ihr Gegner hat das Game Setup Icon gewählt.
4. Bei eingeschaltetem Full Serial Checking wird eine Verstümmelung der Daten festgestellt; der Computer versucht eine erneute Übertragung. Dies kann ganze einfach an einer schlechten Leitung liegen.
5. Das Modem wird in Grundzustand versetzt oder der Trägerton ist aufgrund einer schlechten Leitung verloren gegangen.

Zum Aussteigen aus dem 2-Spieler-Modus können Sie <Shift ESC> drücken. Dies ist die beste Lösung, wenn das Spiel ohne ersichtlichen Grund länger als 10 Sekunden "einfriert".

F Ich habe ein langsames Modem. Gibt es eine Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen?

A Ja, indem man im Startup Serial Requester die Option Full Serial Checking auf No Serial Checking umstellt. Dies muß auf beiden Computern getan werden.

NOTICE

Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an dem hier beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Das vorliegende Handbuch und die darin beschriebene Software unterstehen dem Urheberrecht. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Das Handbuch darf weder ganz noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, in andere Sprachen übersetzt oder in elektronische oder maschinenlesbare Form gebracht werden, es sei denn, es wurde vorher die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Electronic Arts Limited, 11/49 Station Road, Langley, Berks. SL3 8YN, England, eingeholt.

Electronic Arts übernimmt keinerlei Verantwortung, weder ausdrücklicher noch stillschweigender Art, in Bezug auf dieses Handbuch, seine Qualität oder Verwendbarkeit oder seine Eignung für einen bestimmten Zweck. Das Handbuch wird "in der vorliegenden Form" geliefert. Electronic Arts übernimmt bestimmte beschränkte Verpflichtungen in Bezug auf die Software und die Datenträger.Hierzu wird auf die Beschränkte Garantie verwiesen.



EO9701GM